# Fəlsəfi kontekstdə oyun nəzəriyyəsi və tədris prosesində oyun texnologiyalarının tətbiqi

**Firuddin Həsənov**

**Müəllif:**
Firuddin Həsənov — Azərbaycan Dövlət Neft və Sənaye Universiteti.
E-mail: firuddin.hasanov@gmail.com

**Açar sözlər:**
Homo Ludens, oyun, uşaq, təhsil, maska, obrazlar, tədris üsulu, fəlsəfə.

**Annotasiya.** Məqalədə fəlsəfi və kulturoloji aspektlərdən oyun nəzəriyyəsi və Homo Ludens, yəni «Oynayan İnsan» anlayışından bəhs edilir. İohan Heyzinqa, Roje Kayua, Jil Delöz, Vadim Demçoq, Jan Piaje kimi filosofların misallar vasitəsilə insan anlayışının nə üçün oyunla assosiasiya olunduğu fəlsəfi və psixoloji təhlillərlə göstərilir. Oyunun yarış, təsadüf, obrazlar kontekstində müxtəlif variasiyaları haqqında mülahizələr irəli sürülür, eləcə də bu anlayışların uşaq və yeniyetmələrin həyatında nə kimi rol oynadığı müəyyənləşdirilir. Həmçinin, bəzi oyun texnologiyalarından nümunələr verilərək uşaqların elmi qavrama üsullarının sadələşdirilməsi və təhsilə marağının artırılması barəsində sistemlər nümayiş edilir. Son illər təhsil sahəsində dünyada geniş tətbiq edilən *Gamification in education (Təhsildə oyunlaşdırma)* nəzəri və praktik bəhsinə bir giriş kimi yazılan bu məqalədə insan anlayışı, onun ətraf mühit, əşyalar və təbiətlə münasibətləri şərh olunur.

**DOI:**
**Məqaləyə istinad:**
Firuddin Həsənov. Fəlsəfi kontekstdə oyun nəzəriyyəsi və tədris prosesində oyun texnologiyalarının tətbiqi. *«Azərbaycan məktəbi» jurnalı.* № 2, 2018. səh. 157–166

**Məqalə tarixçəsi**
Göndərilib: 20.07.2018; Qəbul edilib: 11.09.2018; Nəşr edilib:

# Game theory in philosophical context and the implementation of game technologies in teaching process

**Firuddin Hasanov**

**Author:**
Firuddin Hasanov,
Azerbaijan State Oil and Industry University.
E-mail: firuddin.hasanov@gmail.com

**Abstract.** The article discusses the concept of Homo Ludens, that is, «Man the Player», and game theory in terms of philosophical and cultural aspects. Based on the examples by some philosophers and thinkers such as Johan Huizinga, Roger Caillois, Gilles Deleuze, Vadim Demchog, Jean Piaget and others, and by relying on the philosophical and psychological analysis, the paper shows why the concept of human is associated with the game. Some suggestions are made based on different variations in terms of the contexts of competition, coincidence and images. Moreover, the roles of these concepts in the lives of children and adolescents are examined. Examples from some game technologies are also demonstrated for simplifying the scientific understanding of children and increasing their interest in education. This article, written as an introduction to the theoretical and practical debate on «Gamification in Education», which is widely studied in the field of education in recent years, discusses human understanding and its relationships with the environment, things, and nature.

**Keywords:**
Homo Ludens, game, child, education, mass, image, teaching method, philosophy.

**DOI:**
**To cite this article:**
Firuddin Hasanov. Game theory in philosophical context and the implementation of game technologies in teaching process. *Azerbaijan Journal of Educational Studies.* No2, 2018. pp. 157–166

**Article history**
Received: 20.07.2018; Accepted: 11.09.2018; Published:

«Oyun yeganə fenomendir ki, bizə heç vaxt heç kim tərəfindən öyrədilməyib».
*(Vadim Demçoq)*

## Giriş

Fəlsəfə və kulturologiyada insanın kateqorik müəyyənləşdirilməsi son olaraq Homo Ludens kimi baş tutdu. Homo Ludens ifadəsinin mənası «Oynayan İnsan» deməkdir. Bu ifadənin əsaslı hesab edilməsinin səbəbi isə digər adlandırılmalarla müqayisədə istisnasız olmasından irəli gəlir. Yəni Homo Sapiens[1] və ya Homo Faber[2] məfhumlarına insan anlayışını sığışdırmaq mümkün olmasa da, oynamaq xüsusiyyəti bütün insanlara xasdır. Dəlilər, doğuluşdan əqli məhdudiyyətli insanlar, həmçinin yaradıcı olmayıb, istismara meyilli fərdlərin mövcudluğu ona dəlalət edir ki, Homo Sapiens və Homo Faber ifadələrini insana şamil etmək mümkün olmur və ya məhdudiyyətlidir. Doğuluşdan təbiət tərəfindən bizlərə bəxş edilən oynamaq qabiliyyətini başqa bir səbəblə izah etmək müşkül məsələdir, ona görə də latıncadan oynamaq mənasına gələn *ludus* öyrədilmir, insana dünyaya gələn andan bir ərməğandır. Hətta insandan savayı digər canlılar da körpəliyindən həyatı, ətrafı oynamaqla hiss edirlər. İnsan isə ağılla mükəlləf olduğu üçün bu oynamaq prosedurları onda daha çoxşaxəli formada inkişaf edərək genişlənir.

Pifaqorun da qeyd etdiyi kimi, filosof ən arxa sırada oturaraq müşahidə edəndir. Fəlsəfənin əsas məqsədlərindən biri nəzər etməklə baş verənləri məntiq kateqoriyalarına ayırmaq, sonra isə onlar arasında ortaq cəhətləri tapmaqdır. Hər halda antik dövrlərdə təbiət filosoflarından başlayaraq, Sokrataqədərki fəlsəfənin təməlində bu anlayışlar dururdu.

Məsələn, «Sokrat», «insan» və «insanlıq» arasında fərq nədən ibarətdir? Əgər Sokrat, yəni konkret bir şəxsiyyət haqqında fikir söyləməli olsaq, yaddaşımıza müraciət etməklə, boyu, siması, dərisinin rəngi, xarakteri ilə onu bir başqasına anlada bilərik. Bunu etmək üçün İbn Sinanın *dörd idrak* [3] anlayışına əsaslansaq, yalnız təsəvvür gücü və hisslərimizlə Sokratı təsvir edərik. Bunu hər kəs edə bilər və bu, subyektiv olduğu üçün klassik məntiqə əsasən fəlsəfənin dairəsinə aid edilə bilməz. Məsələni bir az da qəlizləşdirib Sokrat haqda yox, insan barəsində danışmaq istəsək, xəyalımızda hansısa bir obrazı canlandırmaq müşkülə çevriləcək. Yəni biz elə bir ifadə, cümlə və ya izahetmə forması tapmalıyıq ki, ibtidai, neondertal insanla müasir mədəni insanı özündə ehtiva etsin. Bu geniş insanlıq tarixində, diapazonunda hansı xüsusiyyət dəyişməmişdir ki, biz hər bir insan formasını, obrazını ümumi insan məfhumu ilə anlayırıq. Ən çətini və fəlsəfəyə aid məsələ isə «insanlıq» məfhumudur. Çünki burada bir neçə konkret izahetməyə ehtiyac duyulur. Eyni problem bizim üçün başqa anlayışların izahında da dayanır. Zevs, tanrı və ya tanrılıq. Birincidən sonuncuya getdikcə ağlın işi çətinləşir və bu kateqorik abstrakt müəyyənləşmə, eyni zamanda dəyərli və qalıcı olur. Benedikt Spinoza insanlıq məfhumunu «arzular toplusu», tanrılıq məqamını «qüdrət» sözləri ilə əvəzləyir. Arzuları olmayan insan, qüdrəti olmayan tanrı haqqında danışmaq mənasızdır. Biz isə holland filosof və kulturoloq İohan Heyzinqanın termini olub, daha sonra bir çox düşüncə adamlarının əsas araşdırma mövzusuna çevrilən Oynayan İnsan və onun ətrafında anlama formaları barədə izahlar verməyə çalışacağıq.

---

[1] Latıncadan ağıllı və ya şüurlu insan mənasını ifadə edir. Primatlardan təkamül edərək indiyə qədər formalaşmış canlıların insan növünə verilən addır.

[2] Yaradıcı insan anlamında istifadə olunur. Hanna Arendt və Maks Şellerin yaratdığı, insanı ifadə edən termindir. Henri Berqson insan şüurunun ilk növbədə yeni formalar yaratmasına diqqət çəkir. Həmçinin, məşhur yazıçı Maks Frişin eyniadlı romanı vardır.

[3] İbn Sinanın fəlsəfəsinə görə, insanın dörd idrak forması vardır: idraki-hissi, idraki-vəhmi, idraki-xəyali, idraki-əqli.

### Uşaq və oyun

Hər bir uşaq dünyanı, yaşadığı evi və hətta yaxınlarını oyuncaqlar vasitəsi ilə anlayır. Bu məsələni geniş şəkildə göstərmək üçün üç nümunə verək:

Birinci nümunə uşaqları və onların nitq inkişafını araşdıran Jan Piajenin üsuludur. Onun gəldiyi nəticələrə görə uşaq inkişafı boyunca eqosentrikdir. Yəni «mən» mərkəzlidir və öz utopik dünyasında baş verənlərin mərkəzində yalnız özünü görür. Erkən yaşlarında onun üçün istənilən əşya canlıdır və hər şey ona nəzər etməkdədir. Yəni taxta stuldan, oyuncaq ayıdan tutmuş, ata-anasına kimi hər kəs onu müşahidə edir. Uşağın nitq inkişafı isə Piajeyə görə üç mərhələdən keçir. Birinci mərhələ exolaliya (təkrar) adlanır. Bu mərhələdə uşaq sözləri təkrarlamaqdan xoşlanır və oyun formasından həzz alır. Burada uşaq kimlərəsə nəyisə sübut etmək istəmir, sadəcə özünün ixtiyarsız çıxardığı səsləri öyrənir. İkinci mərhələdə (monoloq) uşaq sanki içindəki düşüncələri səsli ifadə edir. Digər əşyalara, oyuncaqlara müraciət etmədən dediyini artıq həyata keçirmiş kimi zənn edir. Yəni ifadə etməyin özü uşaq üçün hərəkətin icrasına bərabərdir. Bu monoloq daha çox introvert[4] xarakter daşıyır. Üçüncü inkişaf mərhələsi isə maraqlıdır ki, dialoq deyil, «ikili monoloq» (kollektiv monoloq) adlanır. Yəni uşağa, artıq ətraf mühit kifayət etmir, o, atasını və ya qohumlarını öz oyununa cəlb edir. Amma Piajenin bu uşaq eqosentrizmi nəzəriyyəsinə görə, uşaq üçün ətrafdakılar yalnız provakativ, təhrikedici funksiya daşıyır, uşaq əvvəlki mərhələlərdə olduğu kimi, burada da kimisə ritorik üsulla inandırmaq istəmir. Ətrafda olan hər kəs ona nəzər yetirmək, onun vacibliyini hiss etdirmək üçündür. Bu üçüncü mərhələ əsas keçid hesab edilir, çünki uşaq bundan sonra cəmiyyətə açılacaq və orada görəcək ki, sən demə onun kimi «mənmərkəzlilər» çox imiş. İctimai travmatik situasiya məhz burada ortaya çıxacaq...

Başqa bir fransız postmodernist müəllif, sonuncu aparıcı filosoflardan hesab edilən Jil Delöz özünün «Tənqid və Klinika» əsərində parovoza dair maraqlı bir misal verir. O, günlərin birində balaca bir uşağı müşahidə edir. Uşaq öz oyuncaq parovozu ilə oynayır və tamamilə xəyal dünyasındadır. Bu zaman otağa uşağın atası daxil olur və onun üzündən öpərək «Sən də atanı öp» – deyə uşağa müraciət edir. Başı parovozla oynamağa yamanca qarışmış uşaq birdən ciddi sima ilə atasına tərəf dönərək «Parovoz heç kimi öpmür» – deyir. Bu misalı verməklə həmçinin Freydi müəyyən mənada tənqid etmiş Delöz uşaq hərəkətlərinin və uşaq beyninin «xəritə»sinin təkcə onun valideynləri ilə əlaqəli deyil, oyuncaqları və obrazları ilə rabitəli olduğunu vurğulamaq istəyir. Delözə görə, uşaq parovozla oynadığı zaman elə parovozun özüdür və əşyanın bütün funksiyalarını özünə qatır. Bu misalı istənilən digər əşyaya, xarakterə və qəhrəmana aid etmək olar. Aristotelin də dediyi kimi «İnsan ya oxşayır, ya da oxşadır». Uşaq isə erkən yaşlarında hələ düşüncə mərhələsinə gəlmədiyindən öz yaddaş arsenalında, xəyali qarderobunda olan obrazları ilə dünyanı anlayır və öz imkanlarından daha yüksək personajı özünün yerinə qoyaraq dünyanı anlamağa çalışır. Yeri gəlmişkən, keçmişdə sonuncu zəngdən sonra teatra girmək qadağasını ona görə qoymuşdular ki, zehnini tamaşaya fokuslayan insanın qəfil fikri yayınarsa, onun bu formada xəyaldan reallığa keçid etməyi əqli zədəyə gətirib çıxara bilərdi. Hər halda keçmişdə elə düşünürdülər, lakin indi bu keçidlərin sayları və növləri tükənmir. İnsan artıq çoxobrazlıdır.

Daha bir misal isə Rusiyada «Oyun məktəbi» qurmuş və teatrda novator hesab edilən estoniyalı Vadim Demçoqun nəzəriyyəsidir. O, «Qırmızı papaq» nağılı üzərindən öz fəlsəfəsini izah edir. Belə fərz edək ki, uşaq bir əlində Qırmızı papaq gəlinciyi, bir əlində

---

[4] Məşhur psixoanalitik Karl Yunqun terminidir. Sonralar psixologiyada geniş yayılmışdır. Mənası isə ekstravertin tam əksinə, insanın öz daxilinə yönəlməsini ifadə edir.

isə canavar oyuncağı ilə oynayır. Onlara yaddaşında olan nağıldan və ya başqa improvizasiyalarla süjetlər verir. Bu zaman həm Qırmızı papaq (qurban, zərərçəkən), həm də canavar (qatil, mənfi obraz) uşağın özüdür. Yəni biz burada üç formanın şahidi oluruq. Uşaq həm öz kiçik səhnəsində qurduğu tamaşanın rollarıdır, həm onları ifa edən aktyordur, həm də oyunu davamlı etmək üçün daxilində bir həzz və təşviqedici tamaşaçı vardır. Aktyor-rol-tamaşaçı müqəddəs üçlüyü uşağın oynamasını təmin edir və zənginləşdirir. Demçoq nümunədə göstərdiyi məfhumların nəinki bu misalda, istənilən sosioloji, siyasi, ictimai və mədəni hadisələrdə keçərli olduğunu iddia edir və uşağın, eləcə də böyüklərin oynayan aktyor, obrazlarla janqlyorluq edən varlıq olduğuna eyham vurur. İnsan evində, işində, bağçada, məktəbdə, iş yerlərində tamamilə müxtəlif obrazlarda yaşayır. Bu, ətrafdakıların kinayə ilə təkid etdiyi kimi, süni deyil, tamamilə təbii haldır. Çünki bizim səmimiyyət adlandırdığımız hal oyun nəzəriyyəçilərinə görə insanın vərdiş etdiyi obrazıdır, ümumilikdə isə insan təkamül edən və dəyişkəndir. Gündəlik davranışları ilə insanı bir formada yadda saxlayan ətrafı onu səmimi və ya qeyri-səmimi qəliblərində görür. Əslində isə insan hər hansı situasiyada davranışı zamanı beynində olan müxtəlif obrazlardan birini seçir. Seçimlərinin əksər hallarda vərdişləri ilə müəyyən edildiyi üçün bu obraz səmimilik adlanır. Kimsə sizə qəfil kobudluq edərsə, düşünmək zamanınızın qalmağından asılı olaraq, siz ona nə şəkildə cavab verməyinizi beyninizdəki obrazlara görə seçirsiniz. Eyni kobudluqla cavab vermək, bağışlamaq, susmaq, üz çevirib getmək və s.

Uşaqlarda bu funksiyalar xüsusilə sürətli və işləkdir. Erkən yaşlarda elastik uşaq yaddaşı reallıqla özü arasında xəyal pərdəsini çəkir. Bir situasiyada davranmaq çətinsə, qəhrəmanın obrazını əyninə geyinir və vəziyyətdən çıxmağa cəhd edir. Əcaba, uşaqlara bu obrazlardan istifadə etmək bacarığı öyrədilirmi? Bu, bir çox ölkələrdə problem təşkil edir və tədqiqatçıların əsas araşdırma mövzularındandır.

## Böyüklərin oyunları

Bununla da, uşaqların oynadığı oyunlar bu formada, mərhələli şəkildə inkişaf edir. Uşaq ətrafda gördüyü obrazları, hissləri, düşüncələri özünə hopdurur və gələcəkdə məktəbdə təhsil almaq, ictimai münasibətlər qurmaq üçün hazırlıq mərhələsində olur. Lakin azərbaycanlı teatrşünas Aydın Talıbzadənin də qeyd etdiyi kimi, insan yeniyetməlik və sonrakı dövrlərində belə, «situativ maskalar»dan istifadə etməkdədir. Müəllifin Azərbaycan dilində yazdığı «Min maska və bir mən... yaxud islam mədəniyyətinin semiolojisi», rus dilində çap edilən «Театр и театральность в Исламе» kitabında insanın bu fenomeninə diqqət çəkir. «Bir dəlinin, bir də vəlinin maskası yoxdur», – deyir Talıbzadə. Çünki ictimai yerlərdə (müəllif buranı da teatr tamaşası, müstəvisi hesab edir) insanın mifoloji, ənənəvi, mədəni maskaları yoxdursa, sağlam münasibətdən söhbət gedə bilməz. İnsan yalnız bu formada adekvatlığını saxlayır. Hətta kitab oxuyarkən belə, daxilində götür-qoy, analiz etdiyi zaman bunları simvollar, obrazlarla icra edir. Türkiyədə çap olunmuş Metin Andın «Oyun və Bügü» əsəri isə türklərin gündəlik və ritual formada istifadə etdiyi oyunlardan bəhs edən monoqrafiyadır. Əsərdə teatrların, əslində, bir həyat tərzindən, keçmişin rituallarından ələnib bu günümüzə çatdığını görmək mümkündür.

Hans Qadamer Aristotelə əsaslanaraq, oyunları ciddi həyat aktlarından ayırırdı. Halbuki, ən son oyun tədqiqatçıları uşaqların da oynayarkən çox ciddi psixoloji vəziyyətdə olduğunu söyləyirlər və onlara olunan istehzanın sadəcə böyüklərin gözündə zarafat kimi qəbul edildiyini vurğulayırlar. Ona görə də sosioloqlar hər yaş dövründə insanın oynadığını, sadəcə bu oyunların metodlarının, tərkibinin və atributlarının dəyişdiyini yazırlar. Heyzinqanın oyun anlayışını tənqid edən Roje Kayua isə «İnsanlar və oyunlar» əsərində oyunun, əslində, təkcə uşaq müstəvisində keçərli olmadığını düşünür. O qeyd edir ki, Heyzinqa oyunu zarafat, lağlağı kölgəsindən çıxarmaqda haqlı idi, lakin onu tam olaraq genişlədə

bilmədi. Belə ki, Kayuaya görə oyunlar 4 kateqoriyaya bölünür və bu kateqoriyalardan savayı alternativi yoxdur:

- Agon (yarış-qayda);
- Alea (təsadüfi);
- Mimicry (simulyasiya-maska);
- İlinx (başgicəllənmə).

İlinx oyunu təhsil metodologiyasında bizlərə o qədər maraqlı olmadığı üçün digər üç kateqoriya barəsində izahlar veririk.

**Agon**. Yarış və ən əsası, insan iradəsi, səyi nəticəsində yaranan bir çox oyunlar vardır ki, bu oyunlarda bütün iştirakçıların qələbə qazanmaq üçün, adətən, bərabər şərtləri olur. Bir neçə konkret xüsusiyyətlər oyunçunu favorit edir; sürət, çəldlik, yaddaş, improvizasiya, hiyləgərlik, dözümlülük. Əsas şərtlərdən biri budur ki, başlanğıcda tərəflərin bərabər sayda resursları olur — şahmatda, futbolda, dama oyununda və s.

İntizam, intensiv məşq və s. «agon»çular üçün yerində işlənmiş ifadələrdir. Keçmişdəki duelləri, pəhləvan döyüşlərini «agon»a aid etmək mümkündür.

İnsanlardan fərqli olaraq heyvanlar haqda onu demək olar ki, onlara «agon» tamamilə yaddır. Çünki qaydalar, sərhədlər qədər heyvana qərib digər xüsusiyyəti ağla gətirmək mümkün deyil və üstəlik şüur bu canlılarda yoxdur. Burada at yarışlarını və ya sirkdə əhliləşdirilmiş heyvanları misal çəkmək düzgün olmazdı, nəzərə alsaq ki, bu proses insan ağlının məhsuludur. Lakin Kayuanın da diqqətini çəkən məsələ pişiklərin, ayıların bir-birilə oyunu zamanı dırnaqları ilə partnyorunu zədələməmək instinktidir. Yəni tam şüurlu baş verməsə də, heyvanların oyunları və «hücum»ları zamanı müəyyən qaydalara riayət etməsi müşahidə olunur. İnsanlar bu mənada təbiətdəki prosesləri zəkaları üçün yetərsiz görürlər və bir çox hallarda imtina hissi ilə qurduqları mədəniyyət adlı məfhumu oyunlarla zənginləşdirirlər. Yəni mədəni olan oyun təbiət oyunundan qaydalarının incəliyi ilə seçilir. Bu mənada təhsil müəssisələrində və xüsusən hüquqda, iş yerlərində oyunun agon kateqoriyası ən çox istifadə olunandır.

**Alea.** Sümüklərlə oynanılan oyunun adı belədir. Burada Roje Kayua «agon»un tam əksinə, insanın iradəsindən asılı olmayan bütün növ oyunları kateqoriyalaşdırır. Oyunun bu növündə insanın rəqibi daha çox insan deyil, tale, həyat kombinasiyalarıdır və onlara qalib gəlmək lazımdır. Tale insanın üzünə güldüsə, özünü bəxtəvər bil. Yeri gəlmişkən, Azərbaycan dilində istifadə olunan xoşməramlı ifadələr «alea»ya aiddir. Məsələn, «bəxt»əvər, xoş«bəxt», «bəxt»iyar... Çünki gələcəklə bağlı biliklər insana naməlum qalır və buradakı hər şans qeyri-iradi olaraq qiymətləndirilir. Lotoreya və bəxtlə əlaqəli bu tip oyunlar alea üçün ağla gələcək ilk nümunələrdir. İnsanın ağlı, çəldliyi, gücü burada lazımsızdır, əsas olan sənin seçimlərin deyil. Alea üçün klassik sadaladığımız nümunələrdən bir az daha düşüncə üfüqlərini açacaq nümunələr verməyə çalışaq.

Keçmişdə türklərin ordu üçün seçəcəyi çadır bir əsgərin oxu yuxarıya doğru fırladaraq atmasından sonra oxun haraya sancılması ilə müəyyən olunurdu. Bir mənada havaya atılmış ox göydən yerə naməlum istiqamətdə düşürdü və inanca görə taleyin göstərdiyi yerdə çadır qurulmalı idi. İnsanın subyektivliyi bəzi məsələlərdə öz yerini mifik təfəkkürə verirdi. Məsələn, qədim yunanlarda demokratiya ərəfəsində dövlət vəzifələrinin, demək olar, hamısı püşklə müəyyən olunurdu. Ümumiyyətlə, püşk və zər alea üçün mühüm atributlardır. Bundan başqa, Məhəmməd peyğəmbərin öz evini harada salacağı bir dəvənin hansı məkanda oturması ilə seçilmişdir. Heyvan müqəddəs hesab olunduğu üçün onun funksional məkan təyinetmə qabiliyyəti insanlar arasında problemin çıxmaması üçün ideal gediş kimi görünürdü.

**Mimicry** (mimetizm) anlayışı həşəratlara məxsusdur: rənglənmək, surət, qabıq dəyişdirmək, müxtəlif situativ forma almaq. İnsanın başqasının maskalarını, xasiyyətini qəbul edərək varlıq qazanması həşəratların xüsusiyyətləri ilə eynilik təşkil edir. İllüziya (in-lusio, yəni oyuna giriş) kimi qəbul edilən mimicry oyunun maskarad, fiktivlik formasıdır.

Şəxs potensialından yüksək bir yerdə olmaq üçün daha üstün personajın xüsusiyyətlərini özündə canlandırır, lakin bu əksinə də baş verə bilər – bir rəzilin obrazını oynamaq kimi (teatrda, kinoda, karnavallarda və s.) Mimicry oyunun ən geniş yayılmış formasıdır və nümunələri həddən artıq şaxəlidir. Oyunun subyekti özünü və ya daha çox ətrafdakıları əmin edir ki, o başqasıdır. O, müvəqqəti olaraq öz şəxsiyyətini unudur, ondan imtina edir və seçdiyi obrazı təmsil edir. Uşaq vaxtından insan özündən böyüklərə oxşamaq və sonra bu bacarığına, nümayişinə görə oxşanmaq istəyir. Bundan başqa, uşaq üçün evdəki bütün oyuncaqlar bir rekvizitdir, arsenaldır. O, ata-anasından öyrəndiyi jestlər vasitəsilə xəyal gücünü oyuncaqlara tətbiq edir.

Mimicry oyunu agon və alea ilə sıx əlaqədədir. Məsələn, bütün yarış oyunları müəyyən qaydalarla baş verir, amma oradakı kostyumlar və obrazlar tamamilə mimetikdir. Aktyorlar öz hərəkətləri ilə «mimicry»ni tamaşaçının ətrafında qurur və ona inanmağı, ikinci reallığa keçməyi təklif edir. Tamaşaçının da funksiyası bu reallığa keçməyə köklənməkdir.

«İkinci müəllif» adlanan anlayış da oyun nəzəriyyəçilərinin üzərində dayandığı məsələlərdəndir. Bu anlayışı «mimicry»yə aid etmək mümkündür. Sosial şəbəkələrdə bir məşhur insanın video linkini paylaşması daha çox paylaşılanın reputasiyasını önə çıxarır. Halbuki, onun video ilə əlaqəsi yoxdur, bütün nailiyyət videodakı məşhura aiddir. Lakin görünən personaj paylaşan olduğu üçün bütün cəlbedicilik, xarizma ona aid olur. Bu paylaşan şəxs ikinci müəllif sayılır. Keçmiş İslam filosoflarının öz mətnlərinin girişində «Hər şeyin doğrusunu bilən Allahdır, bütün biliklər ona məxsusdur» kimi ifadələri işlətməyinin səbəbi müəyyən mənada özlərinin ikinci müəllif olduğunu vurğulamaqdır. Çünki mütləq bilik Yaradıcıya, yaxud da yunanlarda olduğu kimi Logosa məxsusdur.

Uşaqların müasir tədris metodologiyaları tamamilə keçmiş qaydalara əsaslanaraq düzxətlidir. Halbuki müasir uşaqlar torşəkilli düşünür və zəkası virtual dünya formasında işləyir. Onlar sözün birbaşa mənasında ikinci müəllifdirlər.

Uşağın erkən yaşlarını iqnostik[5] müddət hesab etmək olar. Onun üçün varlıq və yoxluq anlayışları mövcud deyil. Ona görə də virtual reallıqlarda olduğu kimi o, baş verməmiş hadisə barədə həqiqətdə olduğu formada danışır. O, olduğu kimi deyil, görünmək istədiyi kimi davranır. Lakin zaman keçdikcə, ağıl məsələyə müdaxilə edir və agonla mimicry tandemi işə düşür...

Buna dair daha bir sosiopsixoloji uşaq nümunəsi vermək mümkündür. Bir uşaq oyuncaq pələngi ilə oynayır. Yanında əyləşmiş atası isə səsini qalınlaşdıraraq pələngin əvəzinə onunla danışır. Bu kukla teatrındakı kimi gizli deyil, aşkar baş verir. Uşaq və atasının səsi ilə pələng bir tamaşa qurur, onlar birlikdə əylənib gülürlər... Bu zaman atası uşağın bu teatra inanıb-inanmadığını yoxlamaq üçün bir üsul düşünür. Yoxlamaq istəyir ki, uşaq, doğrudan da, danışanın pələng olduğuna inanır, yoxsa yox. Atası oyuncaq pələngi uşağa tərəf uzadaraq ona müraciət edir: indi pələng sən ol! Bu zaman uşağın gözlərində hiyləgər gülüş və ardınca pərtlik hiss olunur. Sanki qurduğu dünya dağıldı, məna yox oldu. Bu situasiyanı izah etməyə çalışsaq, belə qənaətə gəlmək olar ki, uşaq mimicry maskası ilə özünə agon sayağı qaydalar qoyur və ona inanmaqdadır. Öz rolunu sonadək davam etdirir. Lakin atasının oyununa bu formada müdaxiləsi bütün məsələni pozur və uşaq ikinci reallığa keçid edir. Deməli, o nəyin necə baş verdiyini şüuraltında bilir, sadəcə, böyüyənədək bütün reallıqlarda eyni formada yaşamını, funksionallığını davam etdirir.

Oyunun işdən fərqi odur ki, ona istənilən zaman daxil olub, istənilən zaman tərk etmək olar. Oyun özünün sələfi olan işə nisbətdə heç

[5] İqnostisizm — varlığı və yoxluğu müzakirə edilən «Tanrı» anlayışının tərifində bir tutarlılıq olmadığını, tutarlı bir tərifi olmayan bir anlayışın isə varlıq-yoxluq baxımından müzakirəsinin mənasız olduğunu qarşıya qoyan nəzəri mövqedir.

nə istehsal etmir. İstehsal etdiyi tək şey təcrübə və oyundan alınan həzdir. Buna görə oyunu insanın yeganə azad fenomeni kimi qiymətləndirirlər. Nəhayət, yalnız oyun müstəvisində uşaq nəyisə dərk edə bilər və yaradıcı olmaq yolunda irəliləyər.

### Məktəb və yeniyetməlik dövründə öyrənmə üsulları

PISA-nın apardığı araşdırmalara əsasən Fin təhsili ən yüksək nəticələr qazanmışdır. Onların uşaqları həmçinin ən çox və faydalı kitablar oxuyanlar sırasında qabaqcıl yerləri tutur. Özü də bu biliklər həm texniki, həm humanitar fənlərdə demək olar ki, paralel formada yaxşıdır. Lakin finlərin təhsilində təəccüblü olan onların öndə getməyi deyil, buna hansı formada çatmasıdır. Məsələ burasındadır ki, onların metodologiyasına əsaslanaraq, təhsilin işləmə mexanizmi sözügedən pillələrə digər ölkələrlə müqayisədə az oxuyaraq və çox da yüksək olmayan maddi resurslarla çatmışlar. Buna necə nail olmaları barədə sirr saxlamırlar və öz təcrübələrini digər ölkələrin tədqiqatçıları ilə böyük həvəslə bölüşürlər.

İcbari təhsil finlərdə ikimərhələli şəkildədir:

• ibtidai (alakoulu), 1-ci sinifdən 6-cı sinfədək;

• yüksək (ylakoulu), 7-ci sinifdən 9-cu sinfədək.

Bundan sonra uşaqlar peşəkar kollecə keçirlər, yaxud da təhsillərini liseydə (lukio) davam etdirirlər. Yalnız lukio tədrisinə keçmiş, qeyri-icbari mərhələdə tənbəlliklə seçilən uşaqlara maksimum yüklənmə ilə dərslər keçirilir.

Oyun təhsil sisteminə bağlı müəssisələrin prinsipləri kimi aşağıdakıları qeyd etmək olar:

***1. Bərabərlik.*** Varlı və kasıb şagirdlərin arasında fərq qoyulmur, hər biri üçün eyni avadanlıqlar fəaliyyət göstərir. Pedaqoqların tədris metodları xüsusən məşhur Ştayner, Montessori, Mortan məktəblərini əsas götürür, həmçinin müxtəlif dillərin öyrənilməsinə diqqət yetirilir. Oyun nəzəriyyəsini əsas almış təhsil ölkələri uşaqları gələcəyin mədəni inkişafını təmin edəcək insanlar kimi görürlər və onların bərabər şərtlər altında müxtəlif potensialda çıxmağı üçün çalışırlar.

Bununla yanaşı, pis və yaxşı şagird anlayışı artıq keçərli olmamalıdır. Hər insanın ümumi dövlət mexanizmində bir faydalı detal olmaq kimi funksiyası müəyyən edilməlidir. Rəqabət xoş qarşılansa da, uşaqların bir-biri ilə müəllimlər tərəfindən açıq-aşkar müqayisə aparılması yolverilməzdir. Çünki bu üsul uşaqların yaradıcı fəaliyyətininin qarşısını alır, kollektiv ruhunu zədələyir və birgə inkişafına əngəl olur. Qısqanclıq sağlam rəqabəti önləyir.

Bəzi əqli məhdudiyyətli uşaqların da digər uşaqlarla birgə tədrisi bir çox ölkələrdə müsbət qarşılanır. Uşaqları bir-birindən ayırmaq müxtəlifliklərin ortaya çıxmasına mane olur və bu, onların birlik ruhunu, şüurunu zədələyir. Ümumi harmoniyanın yaranması üçün insanların müxtəlif qabiliyyətlərdə olması mənfi hal deyil, əksinə üstünlükdür. Ona görə ki, bu münasibətlər sistemindən xeyli maraqlı işbirlikləri ortaya çıxa bilər və təhsilin də əsas məqsədlərindən biri, şübhəsiz ki, budur.

Üstəlik, uşaqlara öz hüquqlarını erkən yaşda aşılamaq onlara müəyyən mənada məsuliyyəti başa salmaq mənasına gəldiyi üçün bu hal müsbət hesab edilir. Müəllimlərin onların dilində danışması və avtoritar tapşırıq verən obrazından çıxıb yönəldən funksiyanı yerinə yetirməsi də uşaq zehni üçün faydalıdır. Bu haqda öncə sadaladığımız psixoloji təcrübələrdə də rast gəlmək mümkündür.

***2. Fərdilik.*** Hər şagird üçün nisbətən fərdi tədris planı hazırlanır, çünki hər uşağın anlama forması fərqlidir. Bu proses qruplarla müəyyən olunur. Hər uşaq üçün öz səviyyəsinə uyğun qiymətləndirmə aparılır və bu metod faydasız müqayisə sayəsində kəskin ruhdan salma ilə nəticələnmənin qarşısını alır. Öz tapşırığını müvəffəqiyyətlə yerinə yetirmiş uşaq yaxşı qiymətlə mükafatlanır və pillə-pillə irəliləyir. Bu mənada zəif oxuyan uşaqların maraq tonusunu hər zaman saxlamış oluruq.

***3. Praktiklik.*** Müəllimlərə əvvəldən aşılanmalıdır ki, təhsil uşaqları həyata hazırlayır, imtahanlara yox. Uşaqlar bu anlayışla kiminsə qarşısında cavab vermək təzyiqini hiss etməyəcəklər. Onlar, ilk növbədə öyrəndikləri biliyi özlərinə dürüst şəkildə danışmalıdırlar. Yalnız belə olan halda yenidən öyrənmək istəyəcək və yeni biliklərini dostları ilə paylaşacaqlar. Qabaqcıl oyun məktəblərində imtahanlar demək olar ki, bizim bildiyimiz mənada yoxdur və ya çox sadələşdirilib. Müəllimin müvafiq aylarda yoxlama testləri isə ümumi biliyin sistemli formada qavranılması məqsədilə həyata keçirilir. Yalnız bir icbari və vacib imtahan vardır ki, ümumi təhsilin sonunda keçirilir və onun nəticələri də «katastrofik» məna daşımır.

Məktəbdə o şeylər tədris edilməlidir ki, həqiqətən həyatda uşaqlara, bizlərə vacib əhəmiyyət kəsb edəcək. Uşaqların təsəvvür etmədiyi şeyləri onlara öyrətmək əlavə yükdür və tamamilə təhsil anlayışı üçün ziddir.

***4. Qarşılıqlı inam.*** Müəllimlərlə şagirdlər arasında inam mütləqdir. Əgər uşaqlar dərs zamanı darıxarlarsa, müəllimlə məsləhətləşərək mövzuya dair başqa oxuma üsullarını seçə bilərlər. Biz gələcək nəslin istismarçı deyil, yaradıcı ruhda böyüməsini istəyiriksə, onların alternativ vasitələri, üsulları yoxlamaq imkanlarını əlindən almamalı, əksinə buna şərait yaratmalıyıq. Həmçinin bunu da bilməliyik ki, böyüklər təcrübə və biliklərinə görə öndə olsalar da, uşaqlar zamanın ruhunu və sürəti özlərinə tez hopdururlar. Elastik düşüncələri və yaddaşları buna imkan yaradır. Ona görə də müxtəlif nəsillərin yaddaş və sürət əməkdaşlığı cəmiyyət üçün çox faydalıdır.

***5. Könüllülük.*** Əgər hər hansı uşağın nəzəri, texniki və ya humanitar bilikləri öyrənmək həvəsi yoxdursa, müəyyən çalışmalardan sonra ondan tələbləri minimuma azaldırlar. Bir uşağın marağı texniki və ya kompüter elmlərinə yönəlibsə, bunun qarşısını almaq doğru deyil. Ümumi dövlətin işləmə prosesi bir mexanizmdirsə, hər gələcək nəslin nümayəndəsi onun bir detalıdır. Nəticədə biz görürük ki, vacib olmayan insan yoxdur və əgər hər kəs ürəkdən bağlandığı sahəyə yönələrsə, hər sahədə uğurlu nəticələr əldə etmək mümkündür. Oyun nəzəriyyəsinin praktik müstəvidə təcrübələri zamanı müşahidə edilmişdir ki, uşağın maraqlı olduğu sahə gələcəkdə o istiqamətdə ortaya çıxacaq potensialı və istedadı ilə düz mütənasiblik təşkil edir.

***6. Müstəqillik.*** Uşaqlar həyata atılmağa tələsməməlidirlər və etdikləri səhvlərə görə ilkin mərhələdə yumşaq formada özləri öhdəliklər götürməyi öyrənməlidir. Ona görə də bəzi Avropa ölkələrinin tədrisində hər hansı şagird dərsləri buraxmışsa, növbəti sinifə keçsə də, əlavə dərslərdə oturmalı olur. Hətta bəzən həmin şagirdi özündən bir neçə sinif aşağı şagirdlərlə olan dərsə salırlar.

Beləliklə, Roje Kayuanın agon, alea və mimicry oyun növlərinin uşaqlar üçün səciyyəvi olduğunu görürük. Onlar müəyyən qaydalarla, təsadüflər və obrazlarla münasibətlər qururlar. Xüsusən də modern uşaqlar yeni texnologiyalarda tədrisi və öyrənmək formalarını tamamilə öncəki nəsildən fərqli qavrayırlar. Əgər sovet təhsilini görmüş valideynlər düzxətli formada təhsil almışlarsa, müasir dövrün uşaqlarının beyin neyronları reallığı torvari və şəbəkə formasında qəbul edir. Buna əsasən sosial şəbəkələri və kompüter texnologiyaları ilə rəftarı misal gətirmək olar. Bu məsələlərə əsaslanaraq, nisbətən gənc, innovativ yeniliklərdən xəbərdar olan müəllimlərin uşaqlarla münasibəti daha faydalıdır. Necə ki, bir öncəki nəsil mürəkkəblə yazmağı köhnə üsul hesab edirdisə, artıq aybaay irəliləyən texnoloji şərtlər uşaqların yeni müstəvidə elm öyrənməyini tələb edir.

Boş zaman hər vaxt ziyanlı deyil. Uşaqların oynamağa vaxtları olmalıdır. Öncə də qeyd etdiyimiz kimi uşaqlar dünyanı oyunlar vasitəsilə anlayırlar və bu, onların reallıqla ilkin əlaqəsidir. Onlar müstəqil şəkildə oyuna daxil olur və darıxan anda, yəni artıq öyrənmək qabiliyyətlərinin aşağı düşdüyü məqamda

oyun aktını tərk edirlər. Bu o deməkdir ki, uşaqlar üçün məhz bu oyunlarda nələrisə öyrənmək daha cəlbedicidir və sürətli baş tutur. Əmək və məsuliyyətlər oyunun ətrafında möhkəmlənir. Evdə, həyətdə, bağçada oynaraq dünyanı qavramış uşaq ani olaraq «ciddi» müəssisələrə düşür və bu prosesin ağır keçməməsi üçün əməkdaşlıq ruhu çox vacibdir. Fin təhsilinin yenidənqurma memarlarından «Uşaqlarda elmə necə maraq yaratdınız?» sualını soruşarkən, «Özlərindən nə istədiyini soruşduq. Onlar məktəb həyatində oyun meydançalarının və ağacların çoxalmasını arzuladılar» cavabını vermişdilər. İbtidai sinif müəllimlərindən biri isə müsahibəsində bu sualı belə cavablamışdır: «Ev tapşırığının çox olmasından şikayət etdilər. Biz bilirik ki, uşaqların boş zamana ehtiyacları var. Onlar yaşamağı öyrənmək və məsuliyyətli olmaq üçün müxtəlif fərqli hərəkətləri yoxlamalıdırlar. Ağaca dırmaşanda və orada yeni böcəklər gördükdə gəlib bizlərlə bölüşəcəklər. Beləcə ətrafa, təbiətə maraqları yaranacaq... Çox çalışmaq hələ çox bilmək mənasına gəlmir. Onların zəkalarının istəkli və aktiv olduğu anlarda elmə yönəlməyi daha çox fayda verir. Digər vaxtlarda isə onlar sadəcə xoşbəxt olacaq, başqaları ilə ünsiyyətə girərək empatiya hissləri artacaq və əsası özləri barəsində düşünməyə zamanları qalacaq. Təhsil uşaqlara özləri və başqaları barədə düşünmək azadlığını öyrətməlidir...»

Sokratın da dediyi kimi insanların boş zamanı olmazsa, layiqli şəkildə xeyirli vətəndaş ola bilməzlər. Onun tələbəsi Platonun fikrincə isə elm heyrətlə başlayar. Bir çox ölkələrdəki təhsil müəssisələrində təəssüf ki, icraçı formada tapşırıq yerinə yetirməkdən uşaqların və yeniyetmələrin heyrət etməyə zamanı belə qalmır. Başlarını qaldıraraq ətrafa baxmağa macal tapmadan elmlə məşğul olduqlarının zənninə düşərlər. Vadim Demçoq, Maykl Mur və bu mövzuda araşdırma aparan başqa müəlliflər qeyd edirlər ki, 11 il ərzində uşaqlara o qədər tapşırıq verilir ki, gənc yaşına çatmış insan birdən-birə artıq göstərişsiz heç bir işə əl qoya bilmədiyini anlayır. Bu isə təhsilin ana məqsədinin həyata keçməməsindən xəbər verir. Uşaqlardan və yeniyetmələrdən yalnız sevdikləri işin bəhrəsini almaq mümkündür. Bunun üçünsə zamana, oyun və sevgi ilə əhatələnmiş təhsilə ehtiyac var. «İnsan ən gec yetişən meyvədir».

**İstifadə edilmiş ədəbiyyat**


1. Aristotel. *Poetika,* Şərq-Qərb nəşriyyatı, Bakı 2006.
2. Aydın Talıbzadə. *Min maska və bir mən... yaxud islam mədəniyyətinin semiolojisi,* Bakı 2015.
3. Dücane Cündioğlu. *Bersay İletişim Enstitüsü «Felsefe Dersleri»,* İstanbul 2013.
4. Eric Berne. *Игры, в которые играют люди,* Издательство «Эксмо», Москва 2017.
5. Eugen Fink. *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun,* Dost Kitabevi, İstanbul 2015.
6. Georg Simmel. *Созерцание жизни,* Издательство «Юристъ», Москва 1996.
7. Gilles Deleuze. *Критика и клиника,* Издательство «Machina», Москва 2002.
8. Hans-Georg Gadamer. *Истина и метод,* Издательство «Книга по требованию», Москва 2012.
9. Jean Piaget. *Çocukta Dil ve Düşünme,* Palme Yayıncılık, İstanbul 2006.
10. Johan Huizinga. *Homo Ludens,* Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2013.
11. Metin And. *Oyun və Bügü,* Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2016.
12. Roger Caillois. *Man, Play and Games,* University of Illinois Press 2001.
13. Roland Barthes. *Camera Lucida,* Altıkırkbeş Basın Yayınları, İstanbul 2011.
14. Вадим Демчог. *Самоосвобождающаяся игра, или Алхимия Артистического Мастерства,* Изд. «АСТ», Москва 2004.